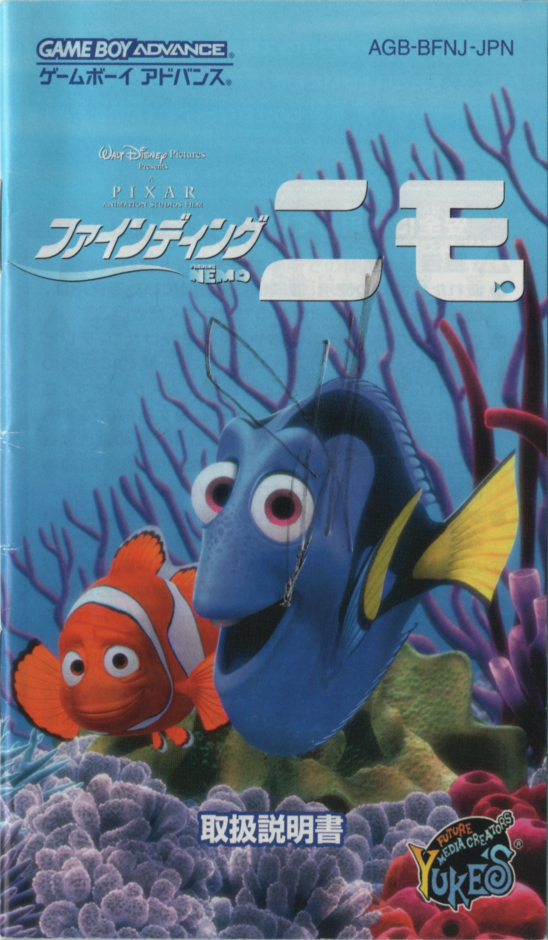

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
AGB-BFNJ-JPN
Walt Disney Pictures
Presents
A
PIXAR
ANIMATION STUDIOS FILM
ファインディング ニモ
FINDING NEMO
取扱説明書
FUTURE MEDIA CREATORS
YUKE'S

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ファインディング・ニモ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

ノート



目次

Walt Disney Pictures Presents
A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM
ファインディング ニモ
FINDING NEMO



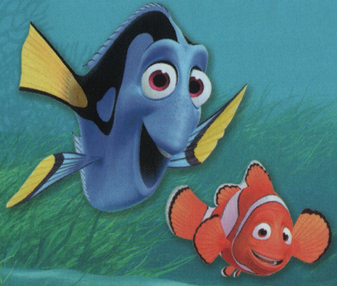
ゲームの始め方

1. ニンテンドー®ゲームボーイアドバンス®の電源スイッチをOFFにします。本体の電源がONになっている時は、絶対にカートリッジを抜き差ししないでください。

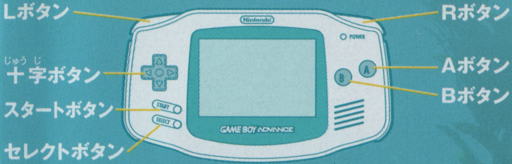
2. ディズニー&ピクサーの「ファインディング・ニモ」のカートリッジを、本体にしっかり差して、固定してください。

3. 電源スイッチをONにしてください。商標とロゴが画面に表示されます。(何も表示されなければ、1に戻ってやりなおしてください)

4. タイトルが表示されたら、スタートボタンを押してメインメニューへ進んでください。



ボタンの操作方法

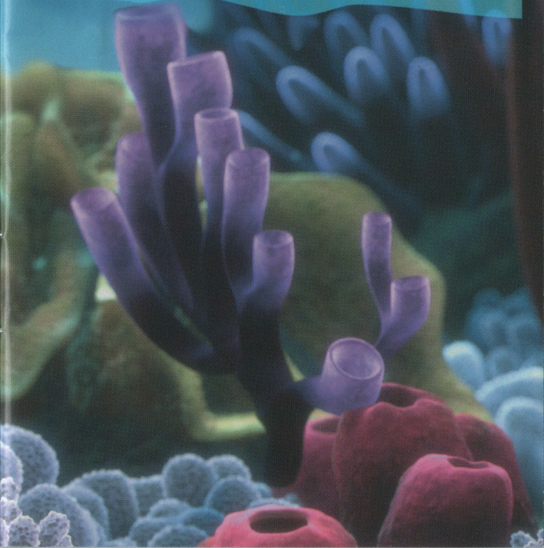


操作ボタン	アクション
十字ボタン	メニューの項目を選択 ボタンを押した方向に移動
Aボタン	メニューの選択を決定 ダッシュ（速く泳ぐ） ページ送り
Bボタン	前のメニュー画面に戻る 尾ヒレで叩く アイテムを拾う 他のキャラクターと話す
スタートボタン	ポーズメニューを開く
セレクトボタン	使用しません
L・Rボタン	使用しません



魚たちの世界

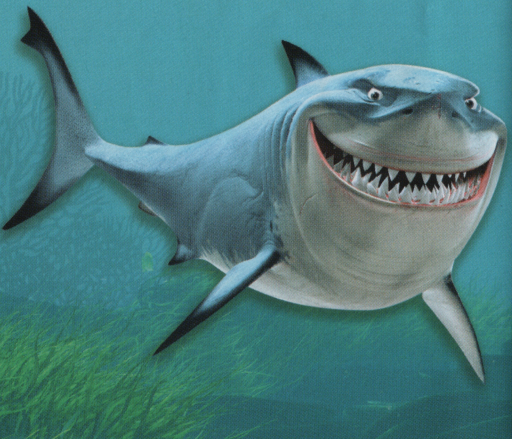
グレートバリアリーフへ、ようこそ！　このゲームでは、魚になって、12のステージを泳いで冒険できます。マーリンやニモになって、ナンヨウハギのドリーやアオウミガメのクラッシュを始めとする、映画のキャラクターと出会いましょう。



メインメニュー



メインメニューで選べるのは、ニューゲームとパスワードの2つです。ニューゲームを選ぶと、グレートバリアリーフでの新しい冒険を始められます。パスワードを選んでパスワードを入力すると、最後に中断したところからゲームを再開できます。クリアしたステージを選べます。十字ボタンを使ってステージを選び、Aボタンで決定してください。

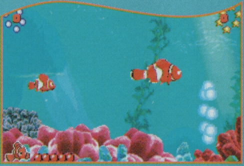


ゲーム画面



ゲームステージ

しょにち



ニモが初めて学校に行く日です。マーリンはニモを学校に連れて行きながら、後で必要となる知識を教えます。この最初のステージでは、あわのリングを泳いでくぐったり、ほしのリングを集めたり、ちょっとした障害物を動かしたりします。



ゲームステージ



体力の回復

冒険中に障害物や他の生き物に触れると、ニモやマーリンはダメージを受けます。イソギンチャクに体をこすりつけると、体力を回復できます。

ドロップオフ パート1，2



ニモは岩礁を探索して、クラスの友達を見つけなくてはなりません。友達をみんな見つけられたら、一緒にドロップオフへ向かいます。ニモのクラスメイトの一人がボートを見つけて、度胸試しに、ボートに触ってみようとニモに言います。マーリンはニモを止めようとしますが、間に合わなかったのです！

ゲームステージ



ほしのリング

冒険の途中に、ほしのリングを見つけることがあります。
ほしのリングを泳いでくぐると、そのリングが手に入ります。

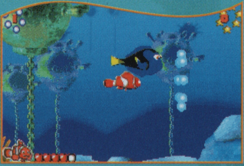
ドリーにあう



マーリンは、ダイバーに連れ去られたニモを探す決心をします。その途中で、マーリンはナンヨウハギのドリーと出会います。ドリーはボートがどこに向かったのかを知っていて、マーリンを案内してくれます。 マーリンはドリーに遅れないように、付いて行かなくてはなりません。Aボタンであわのリングをくぐりながらダッシュで進み、泳ぎの速いドリーに置いて行かれないようにしましょう。

ゲームステージ

じらい パート 1,2,3



マーリンとドリーは、このステージでサメのブルースと出会います。

ブルースはマーリンとドリーをパーティーに招待しますが、会場へはじらいがある場所を通って行かなければなりません。じらいに注意しながら、あわのリングを集めましょう。潜水艦にたどり着いたら、中を探検して「大きな目」の魚を見つけましょう。

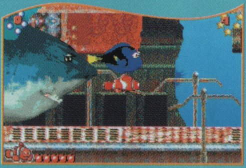


ヘルプ

ステージを進んでいくと、他のキャラクターに出会って話を聞くことができます。

キャラクターの側へ泳いでいくと、小さなフキダシが表示されます。Bボタンを押して話しかけましょう。

パート3



ブルースはとても優しいサメらしいのですが、それでも突然魚が食べたくなるようです。マーリンは潜水艦の中を、鉄くずを避けながら、ブルースから逃げ回るはめになります。



すいそう



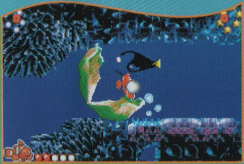
ボートから逃げようとしていたニモは、気を失ってしまいました。気が付くと、そこは見知らぬ場所でした。なんとそこは歯科医院の水槽の中だったのです! ニモは水槽を探検して、タンク・ギャングのメンバーを全員見つけなくてはなりません。

ゲームステージ

アビス パート 1&2 - パート1



マーリンとドリーは、マスクを探して深海を目指します。逆流や強い流れが、マーリンを思ってもいない方向に押し流してしまうので、十分気を付けましょう。あわのリングを集め、ダメージを受けないようにしながら、海の底を目指しましょう。



キョダイなホタテがい

ゲームの途中では、口をあけたホタテがいが通路を塞いでいることがあります。近くに落ちているパールを使って、切り抜けましょう。パールを拾うには、Bボタンを使います。そしてBボタンを押したまま、ホタテがいのところまで泳ぎます。
十分に近づいてからBボタンを離すと、パールが落ちて、ホタテがいの口に入ります。そうするとホタテがいが口を閉じるので、通り抜けることができます。

ゲームステージ

パート2



ドリーがマスクに書いてある文字を読んでいる間、マーリンはチョウチンアンコウの注意を引きつけなくてはなりません。文字を全部読み終われば、マーリンとドリーはニモを探す旅を再開させることができます。

トレーニング

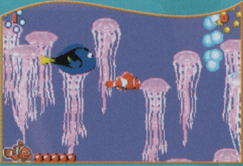


ニモは、脱出するために、閉じこめられている水槽について学ばなくてはなりません。タンク・ギャングのメンバーが、脱出に必要な技術をニモに教えてくれます。



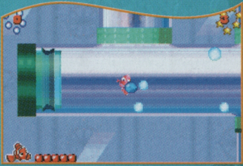
ゲームステージ

クラゲのかいきょう パート 1,2



このステージのスタートでは、マーリンとドリーはクラゲの群を急いで抜けなくてはなりません。クラゲの触手に触れるとダメージを受けるで、気を付けましょう。マーリンは、クラゲのかいきょうを抜けた時、ドリーがクラゲの大群に取り囲まれているのに気づきます。クラゲのかいきょうに戻ってドリーを助け出しましょう!

フィルターブロック



タンク・ギャングの脱出計画は、フィルター部分が鍵となります。脱出するためには、フィルターの動きを止めなくてはなりません。ニモが小石を拾ってフィルターに落とすことができれば、脱出計画は成功します。フィルターからの水流に押し流されないよう、注意しましょう。

ゲームステージ



ヘルプポイント

クエスチョンマーク(?)の形をしたムーンフィッシュの群は、ゲームを進めるためのヒントや情報を見ることができる、ヘルプポイントです。

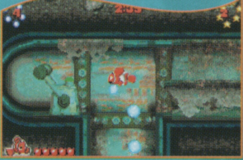
タートルドライブ



クラゲのかいきょうを抜けたマーリンは、気が付くとアオウミガメの群と一緒に東オーストラリア海流に乗っていました。そこでマーリンはクラッシュと出会い、スーパーフィッシュの伝説が生み出されます。このステージでは、マーリンはクラッシュに遅れないように、付いて行かなくてはなりません。Aボタンを押して、あわのリングをくぐりながら進み、泳ぎの速いクラッシュに付いてきましょう。他のアオウミガメにぶつかって速度を落とさないように気を付けましょう。

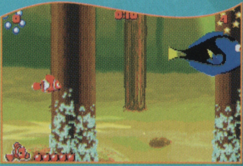
ゲームステージ

げすい パート 1,2



歯科医院の流しを通ってオフィスから脱出したニモは、処理施設にたどりつきます。ニモは、パイプを通って外に出なくてはなりません。ニモを素早く動かして危険を避けながら、あわのリングを集めましょう。パイプの端に付いたら、レバーを操作して水の流れを変えて、施設の外へ出ましょう。

パパを見つける パート 1,2



処理施設から脱出したニモは、マーリンを探し始めます。そして、マーリンの居場所を知っているドリーに出会います。ドリーと一緒に、マーリンを探しましょう。

ドリーのメモリーゲーム



ステージをクリアしたあと、ドリーのメモリーゲームをプレイすることができます。裏返しになっているカードをめくってペアを探しだし、全てのカードをめくると、そのステージのボーナスイメージをみられるようになります。失敗してもステージでほしのリングを集めた数だけカードをめくり直すことができます。

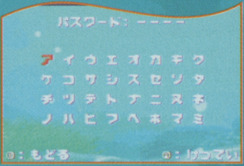
ボーナスイメージは、1つのステージに1枚ずつあります。



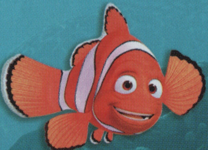
ステージをクリアした時にドリーのメモリーゲームをしてイメージを出していない場合、そのイメージを見るためには、もう一度同じステージをプレイし直さなくてはなりません。

一度手に入ったイメージは、ギャラリーで鑑賞することができます。

パスワード



ステージを1つクリアする毎に、パスワードが表示されます。このパスワードを記録しておきましょう！パスワードがあれば、ゲームを中断した後も、同じ場所から再開できます。次回ゲームを遊ぶときには、メインメニューから「パスワード」を選んで、パスワードを入力します。パスワードが正しければ、中断した時のステージから再開できます。



Yuke's

Producer
Yuke Taniguchi

Executive Director
Hiromi Furuta

Director
Brian Wanamaker

Technical Supervisor
Shintaro Matsubara
Shuji Matsudaira

Marketing Director
Takashi Kosono

Sales Manager
Takashi Terasoma

Sales and Marketing
Taiji Kawai
Takashi Kanzaki

QA managers
Masaki Izuoka
Isamu Kato

Logo Movie Artist
Yuki Uchiyama

Special Thanks
Norifumi Hara
Kazunari Nike
Atsuko Otani
Brian Farrell

THQ

Executive Producer
Duncan Kershaw

Production support
Karlo Kilayko
Josh Austin
Stephen Jarret

"Vice President, Product Development"
Philip Holt

Executive Vice President - Worldwide Studios
Jack Sorensen

Quality Assurance Manager
Monica Vallejo

Director of Quality Assurance
Jeremy S. Barnes

Senior Vice President of Marketing
Peter Dille

Group Marketing Manager
Alison Quirion

Senior Product Manager
Trent Hershenson

Associate Product Manager
David Kim

Director of Creative Services
Howard Liebeskind

"Senior Manager, Creative Services"
Kathy Helgason

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Instruction Manuals
Keith Kolmos

Director of Business Development
Dan Kelly

Director of Business Development
Yoji Takenaka

THQ INTERNATIONAL

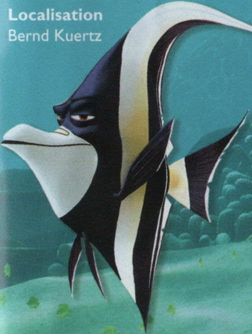
Head of Brand Management
Michael Pattison

Brand Manager
Jennifer Wyatt

Associate Brand Manager
Darren Williams

Director of Localisation
Susanne Dieck

Localisation
Bernd Kuertz



PIXAR CREDITS

Director of Photography
Sharon Calahan

Art Director
Ricky Nierva

Director of Marketing
Mary Conlin

Creative Resources Manager
Michele Spane

Creative Resources Coordinator
Anne Barson
Shannon Brown

Creative Resources Project Manager
Leeann Alameda

Creative Resources Artist
Ben Butcher

Lead Technical Director
Clay Welch

Story/Script Manager
Blake Tucker

Art Department Coordinator
Bert Berry

Special Thanks
Paul Cichocki
Jeff Raymond
Keith Kolder

クレジット

DISNEY INTERACTIVE

Senior Producers
Lorri Broder
Peter Wyse

Associate Producer
Pat Larkin

"V.P., Product Development, Console"
Dan Winters

Director of Marketing
Bob Picunko

Marketing Manager
Nichol Bradford

Special Thanks
Dave Wong
Deborah Lawson
Eitan Levine
Fred Tio
Georgia O'Conner
Jack Pan
Jeff Powers
John Blas
John Rito
Luigi Priore
Michelle Goldman
Ryan Fons
Sanae Barber
Sasha Lord
Susan Lambert
Tom Kier

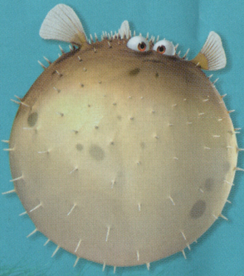
Disney Interactive Japan

Vice President Asia Pacific
Shuji Utsumi

Senior Producer
Emiko Yamamoto

Senior Manager Marketing
Miki Nishimura

Product Development, Localization
Megumi Arai



カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



ユークスカスタマーセンター　大阪府堺市戎島町4-45-1　http://www.yukes.co.jp/
TEL(072)224-7211　営業時間／10:00～12:00　13:00～17:00(土・日・祝を除く)





THQ® Disney Interactive PIXAR ANIMATION STUDIOS